La revista de ECC

núm. 48
febrero 2023

por solo
50 céntimos

cómics

Especial *Crisis Oscura en Tierras Infinitas*. Las sombras se ciernen sobre los héroes en el *crossover* más esperado del año. Incluye guía de lectura completa.
Repasamos la historia de la mayor saga de eventos: ***Crisis en Tierras Infinitas***, ***Crisis de Identidad***, ***Crisis Infinita*** y ***Crisis Final***. ¡Pasado, presente y futuro del Universo DC!

Entrevista a
Daniel Sampere.

Segundo capítulo de
La Liga Jurásica.

Y ADEMÁS:

- COMUNICADO DE NOVEDADES DE FEBRERO.
- ***SUNNY***: NUEVA EDICIÓN DE LA OBRA MAESTRA DE **TAIYÔ MATSUMOTO**.
- ***NOVIO ABSOLUTO***: COMPLETAMOS LA FASCINANTE SERIE DE **YUU WATASE** EN EL SELLO ECC MANGA.

978-84-19626-48-6
REVISTA ECC / 48 / 48 PÁGS. / FEBRERO 2023

ECC CÓMICS NÚM. 48
Primera edición: Febrero de 2023

The Jurassic League núm. 2 USA.
Original U.S. editors: Katie Kubert and Ben Meares.

Compilation, cover and all new material Copyright © 2023 DC. All Rights Reserved. Copyright © 2022 DC. All Rights Reserved. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional. DC does not read or accept unsolicited submissions of ideas, stories or artwork. Published by ECC Ediciones under License from DC.
Any inquiries should be addressed to DC c/o ECC Ediciones.

Batman created by Bob Kane with Bill Finger.

ECC Ediciones. Santa Tecla, 1. 08012 Barcelona.

Traducción: Francisco San Rafael Simó
Colaboradores: David Lorao, Ignacio Pena, Xose Aldámiz, Reme B., Borja Usieto, Pedro de Mercader, Isaac Ulloa, Carlota Lloret
Rotulación: Luis Domínguez
Ilustración de portada: Greg Capullo (*Dark Crisis* núm. 1)
Diseño: Jordi Vázquez
Edición: Bruno Lorenzo

Impreso en España DL B 25231-2018 ISBN: 978-84-19626-48-6

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley.

Más información sobre nuestras publicaciones en **www.eccediciones.com**

Si deseas adquirir nuestros cómics, puedes hacerlo en **www.ecccomics.com**

Puedes adquirir arte original en **www.eccarteycoleccionismo.com**

Si tienes una librería y quieres disponer de nuestros títulos, envíanos un e-mail a **comercial@eccediciones.com** o llama al **93 252 20 28**

Contacto para medios **prensa@eccediciones.com**

/eccediciones **canaleccediciones**

Los compromisos de ECC Ediciones con los lectores

- ECC siempre termina las colecciones que empieza a publicar.
- El precio de nuestros cómics depende únicamente de las características industriales y del número de páginas. Nuestra tabla de precios es pública y puedes acceder a ella en nuestra página web. Los títulos con características no reflejadas en dicha tabla no se rigen por ella.
- Las historias que publicamos en ediciones limitadas o ediciones para coleccionistas siempre se publican también en ediciones regulares. La edición puede ser limitada, pero no lo es el acceso al contenido.

Más información sobre nuestros compromisos con los lectores en **www.eccediciones.com/compromisos**

Si en enero dedicamos prácticamente la totalidad del primer número del año a repasar algunos de los lanzamientos previstos para estos meses iniciales de 2023, este ***ECC Cómics*** núm. 48 de febrero también mantiene en gran parte ese espíritu de "monográfico" del que hacíamos gala hace 30 días. Y es que la ocasión bien lo merece. No todos los días nos podemos zambullir de lleno en un evento con la palabra "Crisis" en su título. La nueva ***Crisis Oscura*** de DC es el siguiente capítulo de la legendaria saga de *crossovers*, cuyo desarrollo nos conducirá a un nuevo amanecer para nuestros héroes y villanos favoritos. Además de daros toda la información necesaria para no perderos ni un detalle de la historia, hemos hablado con el dibujante **Daniel Sampere** para conocer cómo es vivir un relato de esta magnitud desde su corazón creativo.

Un suceso así nos sirve de excusa para repasar las principales Crisis que han tenido que afrontar Batman, Superman y compañía. ¿Cuál es vuestra favorita? Lo cierto es que en la redacción nos cuesta elegir una en exclusiva, ya que todas han marcado a varias generaciones de lectores. Sin duda, ***Crisis en Tierras Infinitas*** es la más icónica, pero ***Crisis de Identidad*** ofreció un cambio significativo en el tono de este tipo de proyectos masivos, mientras que ***Crisis Infinita*** elevó el nivel de épica. Sin olvidarnos de ***Crisis Final***, la más personal y atípica de las Crisis, liderada por el mismísimo **Grant Morrison**, un homenaje y reivindicación del legado de **Jack Kirby**. Esperamos vuestra opinión a través de los perfiles de ECC en redes sociales y de nuestra web.

Pero no todo van a ser Crisis. Completamos los contenidos con el segundo capítulo de nuestra flamante miniserie ***La Liga Jurásica*** y con un texto dedicado a una de las obras más especiales de nuestro catálogo manga, ***Sunny***, de **Taiyô Matsumoto**, que regresa en una nueva edición en un único volumen.

Portada alternativa de ***Crisis Oscura en Tierras Infinitas*** **núm. 1 (de 7)**
Dibujo de **Bruno Redondo**

LA TRADICIÓN CONTINÚA

Ya está aquí *Crisis Oscura*. El nuevo gran evento de DC Comics se postula como uno de los acontecimientos más importantes del año y de la historia de este cosmos de ficción. Una historia que pondrá en jaque a todos los héroes del Universo DC... ¡y a todo el Multiverso!

de **David Lorao**

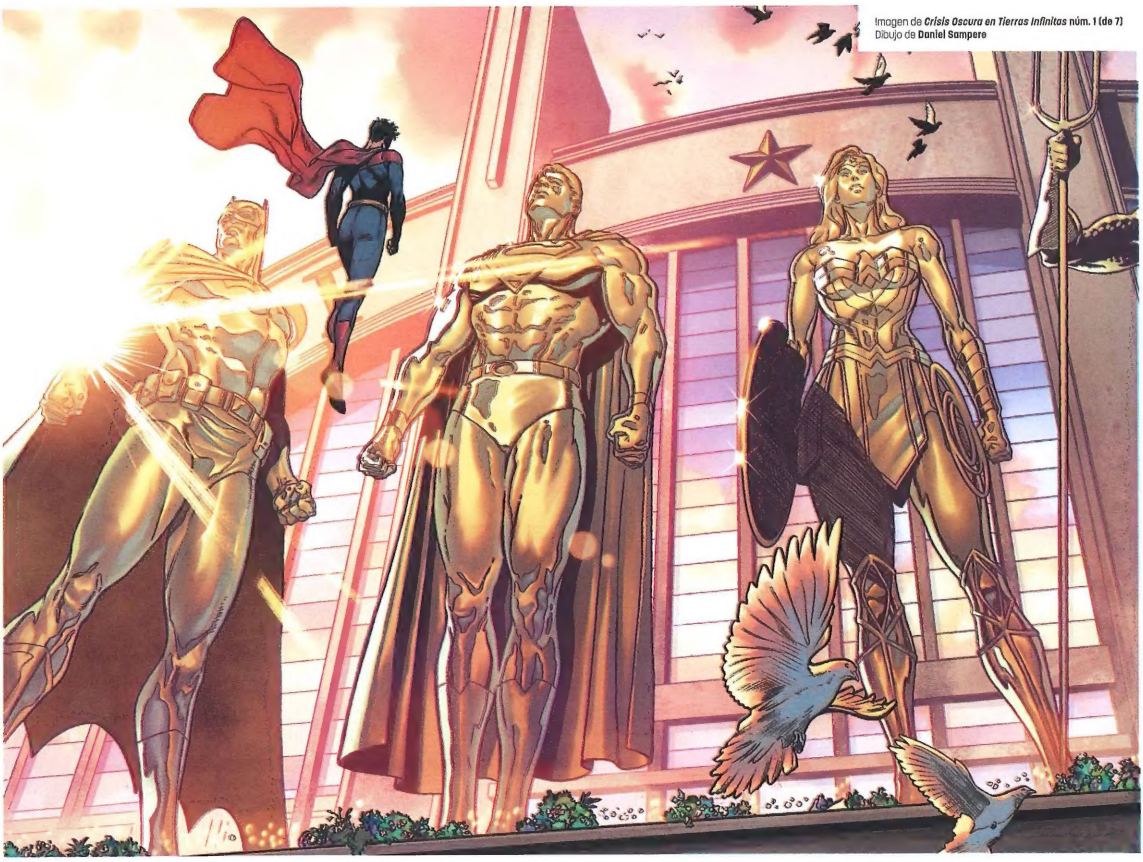


Imagen de ***Crisis Oscura en Tierras Infinitas*** **núm. 1 (de 7)**
Dibujo de **Daniel Sampere**

DC Comics ha sufrido tantas Crisis como somos capaces de recordar. Desde ***Crisis en Tierras Infinitas***, la editorial ha ejercido sus transformaciones narrativas a partir de gigantescos y épicos *crossovers* que han afectado a todos sus personajes principales, a las franquicias de siempre e incluso a la propia continuidad. Esto ha permitido a DC poseer uno de los universos de ficción más accesibles de la industria del cómic. A fin de cuentas, todas estas historias le han permitido abrirse a nuevos lectores y mercados, no condenar a los principiantes a tener que conocer décadas y décadas de publicaciones que se han ido perdiendo en el tiempo. Sin embargo, no todas las Crisis tienen que ser reinicios.

Crisis Oscura aparece en un contexto diferencial a estos reinicios en muchos aspectos. En última instancia, este evento sí tiene un componente generacional, pero también supone la culminación de muchos meses de narración. Tantos que debemos remontarnos a ***Noches Oscuras: Death Metal*** para encontrar las primeras simientes dramáticas de esta historia. ***Death Metal*** desembocó en el renacimiento del Universo DC, revelando de paso todos sus posibles futuros. Esas líneas temporales alternativas se exploraron en ***Estado Futuro***, una visión que presentó a una nueva generación de héroes que recogían el testigo de los grandes símbolos de la historia de DC. Después, llegó el momento de ***Frontera Infinita***. Las distintas versiones de Darkseid se combinaron para dar forma a un villano definitivo. Darkseid quería utilizar

Imágenes de ***Crisis Oscura en Tierras Infinitas*** **núm. 1 (de 7)**
Dibujo de **Daniel Sampere**

Portada alternativa de ***La muerte de la Liga de la Justicia***
Dibujo de **Daniel Sampere**

a Barry Allen para controlar el Multiverso, pero acabó siendo derrotado por una "asamblea multiversal" de héroes conocida como Liga de la Justicia Encarnada.

A medida que todos los héroes de ***Estado Futuro*** se iban abriendo paso en el Universo DC original... ¡apareció la Gran Oscuridad! La llegada de esta misteriosa fuerza cósmica provocó el enfrentamiento entre la Liga de la Justicia y la Legión de Superhéroes. Y, una vez concluida la etapa de **Brian Michael Bendis** en ***Liga de la Justicia***, un nuevo equipo se hizo cargo de la serie. Y lo hizo por la puerta grande, con un especial, ***La muerte de la Liga de la Justicia***, que hacía honor a su título, dejándonos con el corazón en un puño y a las puertas de la ***Crisis Oscura***.

Orquestado por el tándem creativo formado por **Joshua Williamson** y **Daniel Sampere**, ***Crisis Oscura*** es un evento que no solamente explora las consecuencias de un mundo sin la Liga y el impacto que esto tiene entre los supervivientes, sino que también pone el foco en el relevo y el conflicto generacional que habitan en cada recoveco del Universo DC, enriqueciéndolo y haciéndolo más grande.

¿Puede existir un mundo sin la Liga de la Justicia? Lo hemos comprobado gracias a ***Estado Futuro***, pero ahora esta premisa se convierte en el elemento catalizador de

Crisis Oscura, pues básicamente tendremos que ser testigos de la supervivencia del Universo DC sin sus grandes héroes. Una nueva generación parece estar preparada para enfrentarse a Darkseid y a esa Gran Oscuridad que lo asola todo. Darkseid es más poderoso que nunca y la Gran Oscuridad, un enemigo imprevisible. Y faltan soldados experimentados que puedan liderar a un grupo que aún tiene mucho que demostrar.

"***Crisis Oscura*** es un evento épico del Universo DC que aborda el legado", explicaba Williamson. "Tendrá todas las gigantescas y divertidas batallas cósmicas, y las piezas del Multiverso. Pero no se trata de un reinicio, de reescribir el tiempo y el espacio. En el fondo, se trata de los personajes y las relaciones que hemos visto construir a lo largo de la gran historia de DC. Esta historia conecta todos los hilos narrativos desde ***Frontera Infinita***, y de una manera muy importante. ***Crisis Oscura*** unificará el nuevo legado del Universo DC mientras homenajea al clásico. No os lo podéis perder."

Una vez más, la palabra "legado" se abre paso entre la bruma y la oscuridad que asaltan el Universo DC y a todos sus superhéroes. Decía **Paul Tsongas**, senador estadounidense durante los años ochenta, que esta tierra, esta agua, este aire y este planeta son el legado para nuestros jóvenes. Eso es lo que deberán decirse los supervivientes para enfrentarse a la mayor batalla que jamás han librado, estar a la altura de las circunstancias y demostrar que merecen verdaderamente su puesto. La Crisis y la oscuridad han llegado, sí, pero la noche es más oscura justo antes del amanecer y... ha llegado el momento de brillar. --(DL)

Imagen de ***Crisis Oscura en Tierras Infinitas*** **núm. 1 (de 7)**
Dibujo de **Daniel Sampere**

Imagen de ***Crisis Oscura en Tierras Infinitas*** **núm. 1 (de 7)**
Dibujo de **Daniel Sampere**

A LA VENTA EN FEBRERO DE 2023

Crisis Oscura en Tierras Infinitas núm. 1 (de 7)

Guion: **Joshua Williamson**
Dibujo: **Daniel Sampere**
32 páginas | Grapa | 3,20 €
978-84-19586-96-4
Periodicidad mensual.

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

CRISIS
OSCURA
EN
TIERRAS INFINITAS

DICIEMBRE 2022

- *La muerte de la Liga de la Justicia*

ENERO 2023

- *Liga de la Justicia: Rumbo a Crisis Oscura*

FEBRERO 2023

- *Crisis Oscura en Tierras Infinitas* núm. 1 (de 7)

MARZO 2023

- *Crisis Oscura en Tierras Infinitas* núm. 2 (de 7)
- *Mundos sin Liga de la Justicia: Superman*

ABRIL 2023

- *Crisis Oscura en Tierras Infinitas* núm. 3 (de 7)
- *Mundos sin Liga de la Justicia: Green Lantern*
- *Crisis Oscura: Flash*

MAYO 2023

- *Crisis Oscura en Tierras Infinitas* núm. 4 (de 7)
- *Mundos sin Liga de la Justicia: Wonder Woman*
- *Yo soy Batman* núm. 14

JUNIO 2023

- *Crisis Oscura en Tierras Infinitas* núm. 5 (de 7)
- *Mundos sin Liga de la Justicia: Green Arrow*
- *Crisis Oscura: Young Justice*

JULIO 2023

- *Crisis Oscura en Tierras Infinitas* núm. 6 (de 7)
- *Mundos sin Liga de la Justicia: Batman*
- *Crisis Oscura: Superhijos*

AGOSTO 2023

- *Crisis Oscura en Tierras Infinitas* núm. 7 (de 7)

SEPTIEMBRE 2023

- *Crisis Oscura: Big Bang*

Imagen de ***Crisis Oscura en Tierras Infinitas*** **núm. 1 (de 7)**
Dibujo de **Daniel Sampere**

HABLAMOS CON DANIEL SAMPERE

Creció leyendo clásicos españoles como *Zipi y Zape* o *Superlópez* antes de fijarse en los superhéroes ya entrado en la adolescencia. Tras pasar por cabeceras tan relevantes como *Injustice 2*, *Superman*, *Escuadrón Suicida* o *Liga de la Justicia*, el dibujante catalán afronta ahora su mayor reto: *Crisis Oscura*. Hablamos con él para conocer más detalles sobre el evento y su relación con el guionista, Joshua Williamson.

de **Bruno Lorenzo** e **Ignacio Pena**

Estamos ante el siguiente capítulo de la saga *Crisis*, formada por eventos que han cambiado el Universo DC tal y como lo conocemos. ¿Cuáles fueron tus sensaciones cuando te ofrecieron ser el dibujante titular de la miniserie? ¿Cómo surgió la oportunidad?

La oportunidad se dio mientras estaba trabajando en ***Action Comics*** [serie publicada por ECC en la colección mensual ***Superman***]. Al poco tiempo de estar trabajando ahí, me empezaron a hablar de la posibilidad de moverme y ofrecerme algo más. Finalmente, me escribieron diciendo que querían que fuera el dibujante principal de un gran evento y me preguntaron si estaba interesado. Unos días más tarde me enteré de que íbamos a hacer la secuela de ***Crisis en Tierras Infinitas*** y no me lo podía creer. Hacía muy poco que había empezado con ***Action Comics***, lo cual ya me pareció una gran oportunidad, y de repente me querían haciendo una Crisis. Me costó asimilarlo, todo estaba yendo muy deprisa. Al principio estaba aterrado y con un síndrome del impostor gigante, y poco a poco fui relajándome y asentándome en el proyecto. Para mí es un sueño hecho realidad.

Por primera vez formas equipo creativo con Joshua Williamson, uno de los principales guionistas de la DC contemporánea. ¿Cómo ha sido la dinámica de trabajo en estos meses?

Ha sido espectacular. Un mes y pico antes de empezar, Joshua me pidió hacer una videollamada para conocernos y charlar un poco, estuvimos mucho rato hablando de nuestros cómics favoritos y de todo un poco. Luego empezó a contarme todo lo que íbamos a hacer y el argumento principal, y yo estaba que me quemaba la silla de emoción y ganas de empezar. Yo le conté lo que quería hacer en esta ocasión en lo que al aspecto gráfico se refiere y por donde creía que teníamos que tirar, y él se mostró entusiasmado también. Fue un gran inicio. Desde ese momento

Imagen de ***Crisis Oscura en Tierras Infinitas*** **núm. 1 (de 7)**
Dibujo de **Daniel Sampere**

tuvimos videollamadas semanales durante todo el año, y hemos acabado siendo grandes amigos. Es un tipo estupendo, me ha ayudado muchísimo durante este año y además es un genio. Solo tengo buenas palabras.

Eres muy activo en las redes sociales. ¿Cómo ha sido la reacción de la gente a tu trabajo en *Crisis Oscura* a través de estos medios? ¿Cómo lidias con esta parte promocional de tu trabajo?

Si te digo la verdad, ha sido increíble, me ha sorprendido la reacción tan positiva de todo el mundo hacia mi trabajo. Creía que, al ser un proyecto de tanta envergadura, me podrían caer críticas negativas, ya que el listón de las anteriores Crisis estaba muy alto, y me preparé mentalmente para ello, pero al final no ha hecho falta. Leer los comentarios de la gente ha sido una gran inyección de moral y me ha ayudado a seguir adelante en este año tan duro de trabajo.

El legado vuelve a ser un tema capital en *Crisis Oscura*. ¿Qué ha supuesto para ti trabajar en un proyecto que no solo retrata el vasto pasado de este universo, sino que también arroja una mirada hacia el futuro?

Esta Crisis pretendía ser una gran fiesta del Universo DC. Está centrada en uno de los aspectos más importantes de DC Comics y que más enriquecen a la editorial, que es su legado, además de todos los personajes nuevos que han ido naciendo a lo largo de los años. Eso vale tanto para las creaciones más antiguas como para las más recientes. La idea desde el principio era poner a los personajes que recogen ese legado y a la mayor parte del UDC delante de la mayor amenaza vista hasta el momento sin la ayuda de sus personajes principales, los miembros de la Liga de la Justicia. Resultaba muy interesante poder enseñar cómo estos personajes se ven obligados a dar un paso adelante, cómo afrontan el peligro inminente y cómo siguen creciendo y desarrollándose. El Universo DC es inmensamente rico, está lleno de variedad y personajes muy interesantes, y creo que eso es algo que celebrar si eres fan de este universo.

Los Titanes y Deathstroke son algunas de las mayores estrellas de *Crisis Oscura*. En otras entrevistas has comentado que eres fan de la memorable etapa de Marv Wolfman y George Pérez al frente del grupo. ¿Cómo ha sido la experiencia de trabajar con estos personajes y en qué te ha influenciado el trabajo de Wolfman y Pérez?

Sí, por supuesto, soy un gran fan suyo

Imagen de ***Crisis Oscura en Tierras Infinitas*** **núm. 1 (de 7)**
Dibujo de **Daniel Sampere**

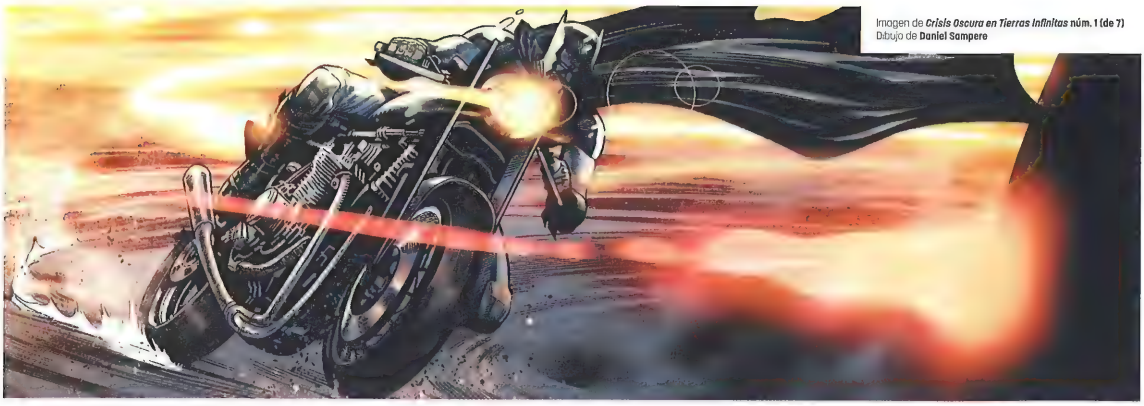


Imagen de ***Crisis Oscura en Tierras Infinitas*** **núm. 1 (de 7)**
Dibujo de **Daniel Sampere**

y de esa etapa. Los Titanes son uno de los grupos más queridos por todos y, como fan que soy, también ha sido genial para mí poder trabajar con estos personajes. Continuar con la legendaria historia de rivalidad entre Deathstroke y los Titanes desde los días de Pérez y Wolfman es un orgullo y una gran responsabilidad. Pérez ha estado presente siempre desde que empezamos, hemos podido rendirle homenaje en alguna portada y en algunos momentos en páginas interiores. Él también era un titán. He estudiado su trabajo a conciencia y, aunque es imposible llegar a los niveles a los que él llegaba, he intentado aprender todo lo posible a la hora de componer páginas con decenas de personajes o cómo hacerlos a la vez tan humanos y tan creíbles.

Antes de *Crisis Oscura* ilustrabas las aventuras de Superman en *Action Comics*. ¿Cómo ha sido la transición de dibujar una serie protagonizada por un elenco reducido de personajes a un proyecto tan coral como este?

He tenido trabajos anteriores como ***Injustice 2*** o ***Liga de la Justicia***, donde aparecían también muchos personajes, y eso me ha ayudado a estar un poco preparado. Igualmente, la escala de ***Crisis Oscura*** es inmensamente mayor a todo lo que he hecho antes, aparecen cientos de personajes y realmente no se acaba de estar nunca preparado del todo para eso. Al principio fue abrumador, tardé mucho tiempo en completar los dos primeros números. Para mí era importante no solo dibujar a mucha gente, sino que además cada uno de ellos tuviera su propia personalidad y fuera fiel al personaje. Luego ya uno se va acostumbrando a todo y puede ir ganando en confianza y velocidad hasta que al final, en los últimos capítulos, ya se había convertido en algo natural para mí. Ha sido un año muy duro, pero a la vez he aprendido muchísimo.

En *Crisis Oscura* vuelves a trabajar con uno de los coloristas más reconocidos del momento, Alejandro Sánchez. ¿Qué nos puedes contar de vuestra colaboración?

No habría sido posible tirar adelante este proyecto de forma tan satisfactoria si no hubiera sido por Alejandro. El trabajo que ha hecho es inmenso. Ha dado lo mejor de sí en cada página y ha sido un gustazo trabajar con él. Hemos

Imagen de ***Crisis Oscura en Tierras Infinitas*** **núm. 1 (de 7)**
Dibujo de **Daniel Sampere**

podido trabajar mano a mano de una forma muy estrecha desde el primer día, y creo que esa colaboración cercana se ha notado en el resultado final. Alejandro ha dotado a las páginas de una fuerza brutal, pero además cuidando siempre la narrativa y remando a favor de la obra para que la historia fluyera lo mejor posible. Le doy las gracias una vez más desde aquí.

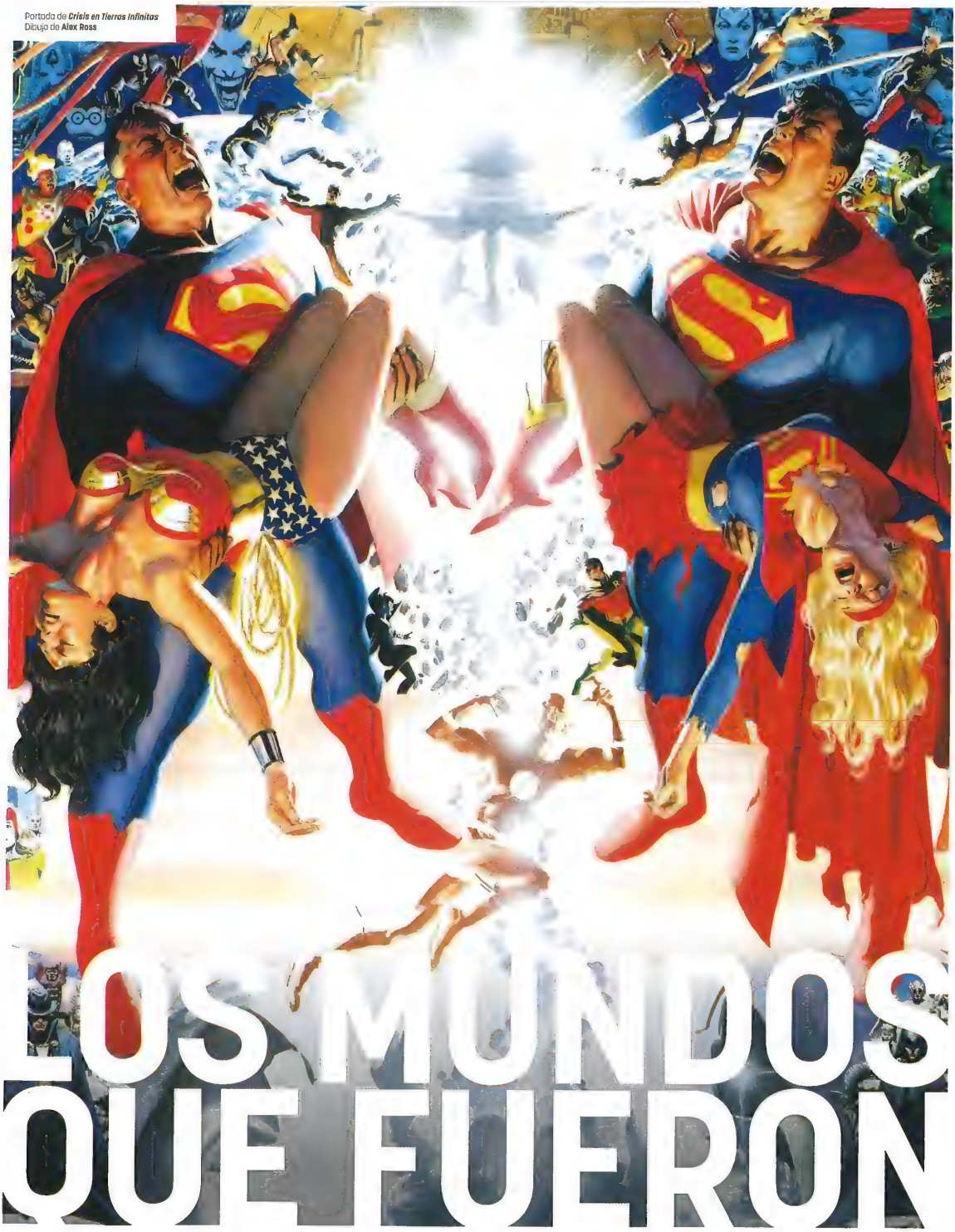
La calidad de tu trabajo es bien conocida por los lectores, tanto por la espectacularidad de las escenas de acción como por los momentos más dramáticos e íntimos entre los diferentes personajes. ¿Cómo consigues transmitir esa emoción del guion a las viñetas?

Intento no quedarme frío nunca, me gusta transmitir emociones y llevar la historia lo más lejos posible con mis dibujos. Cuando voy a dibujar, leo el guion con atención e intento sentir esas emociones, imaginar cómo viviría yo aquello que está ocurriendo o cómo reaccionaría. Es complicado porque, cuando quieres transmitir sentimientos, no exagerar y quedarte en el punto justo es muy importante, ya que si haces que los personajes sobreactúen o resulten demasiado exagerados el lector tampoco empatiza con ellos de la misma forma. Lo mismo pasa si te quedas corto y resultan demasiado inexpresivos o estáticos. En las escenas de acción sí que intento exagerar y soltarme más, jugar con todos los elementos disponibles, no solo con los personajes, sino con su entorno, etc. Todo cuenta y todo ayuda para poder encontrar la forma exacta en la que quieres representar un golpe o un momento de acción.

Llevas más de una década trabajando para DC y has dibujado a algunos de los mayores iconos de la cultura popular. ¿Consideras que *Crisis Oscura* es el proyecto más importante de tu carrera hasta la fecha? ¿Qué viene ahora?

Sin duda, claro. De momento no puedo revelar nada sobre el próximo proyecto, pero puedo decir que me hace muchísima ilusión y que será algo especial. Estamos trabajando en ello y espero que pronto se pueda anunciar. --(BL) (IP)

Imagen de ***Crisis Oscura en Tierras Infinitas*** **núm. 1 (de 7)**
Dibujo de **Daniel Sampere**



Portada de *Crisis en Tierras Infinitas*
Dibujo de **Alex Ross**

LOS MUNDOS QUE FUERON

En 1985, Marv Wolfman y George Pérez remodelaron la realidad con *Crisis en Tierras Infinitas*. Los 12 números de esta obra magna compusieron todo un hito con consecuencias tan relevantes que aún hoy en día siguen siendo veneradas y rememoradas por los amantes del cómic de superhéroes. "¡Mundos morirán, mundos vivirán y el Universo DC no volverá a ser el mismo!"

de **Xose Aldámiz**

Imagen de ***Crisis en Tierras Infinitas***
Dibujo de **George Pérez**

La mitología de DC ha sido redefinida y actualizada para mantener la frescura con el paso del tiempo. Claro ejemplo son las diferentes versiones de Flash y Green Lantern de la Edad Dorada (años treinta) y de la Edad de Plata (años cincuenta). Tales discrepancias hacían imposible que todos sus cómics pudiesen desarrollarse en un único mundo; para abarcarlo todo de forma coherente hacía falta algo mayor: un Multiverso. En 1961, **Gadner Fox** y **Carmine Infantino**, bajo el auspicio del editor **Julius Schwartz**, apadrinaron esta solución con el encuentro entre Barry Allen y Jay Garrick en ***The Flash*** núm. 123, *¡El Flash de dos mundos!* Así, se daba a conocer la existencia de universos paralelos, versiones de la misma Tierra con puntos comunes y grandes diferencias que ocupaban el mismo espacio, pero permanecían separadas por su frecuencia vibracional. Los encuentros entre la Liga de la Justicia (Tierra 1) y la Sociedad de la Justicia (Tierra 2) ante grandes amenazas, o Crisis, se convirtieron en los años siguientes en una tradición anual dentro de ***Justice League of America*** y permitieron el relanzamiento de personajes como Shazam.

En 1981, la carta de un fan ante un error de continuidad hizo reflexionar al editor **Marv Wolfman** sobre esta complejidad establecida. El guionista de *La Tumba de Drácula* y de ***Los Nuevos Titanes***, la laureada serie que realizaba junto al dibujante **George Pérez**, entendió que DC necesitaba una simplificación. Como solución, Wolfman se planteó una inmensa Crisis multiversal que redefiniese todo. A pesar del riesgo de tal premisa, la presidenta de DC, **Jenette Kahn**, el vicepresidente **Paul Levitz** y el editor ejecutivo **Dick Giordiano** compartieron su preocupación y aprobaron el proyecto en 1981. Había nacido ***Crisis en Tierras Infinitas***.

Para la ocasión, Wolfman aprovechó la idea del Bibliotecario, un villano que había rondado su imaginación durante años. Rebautizado como el Monitor, esta misteriosa figura en las sombras empezó a aparecer por las series de DC ofreciendo información privilegiada o tecnología que ponía en jaque a los héroes. Su presencia desde su base espacial junto a su asistente, Presagio, y la amenaza del cielo rojo anticipaban lo que estaba por venir.

Retrasado para coincidir con el 50 aniversario de la compañía, el primer número de ***Crisis en Tierras Infinitas*** vio la luz en abril de 1985. Escrito por Wolfman y dibujado por George Pérez, la magnitud del evento atrajo el entintado de otros grandes talentos como Giordiano, **Jerry Ordway** o **Mike DeCarlo**. El relato empezaba con fuerza, con el mismísimo fin del mundo y la revelación de que el Monitor era realmente un ente aliado. Sus maquinaciones habían sido pruebas diseñadas para preparar a

Imagen de ***Crisis en Tierras Infinitas***
Dibujo de **George Pérez**

héroes y villanos ante el auténtico peligro: una ola de antimateria que estaba destruyendo el Multiverso dirigida por su antítesis, el Anti-Monitor.

Crisis en Tierras Infinitas supuso un antes y un después que abarcaba todo instante y lugar del Multiverso DC. La impresionante coordinación entre editores permitió que cualquier giro o reinicio aconteciese entre sus páginas. Tal desempeño brilló con masivas reuniones de personajes a doble página gracias al inigualable talento de Pérez. Su tragedia apocalíptica se completaba con momentos desgarradores, dramáticas muertes. Muchísimos cayeron sin plantearse en aquel momento ninguna resurrección que deshiciese el entuerto. Los casos más memorables fueron los de Flash (Barry Allen) y Supergirl (Kara Zor-El). La caída de la prima de Superman era una declaración de intenciones que reducía los numerosos supervivientes de Krypton hasta dejar solo a su último hijo. Tal decisión impuso un triste final lleno de heroísmo y nos regaló una portada histórica.

El proyecto cumplió su prometida simplificación al unificar a los mundos supervivientes del Multiverso en una única Tierra. La JSA y la familia Shazam, entre otros, se sumaban al universo principal como si siempre hubiesen estado allí. Solo los implicados recordaban la catástrofe superada. Para aclarar dudas, Wolfman y Pérez volvieron a aunar fuerzas en ***Historia del Universo DC***, un compendio que daba orden y forma a esta nueva realidad de la mano de una de las pocas supervivientes.

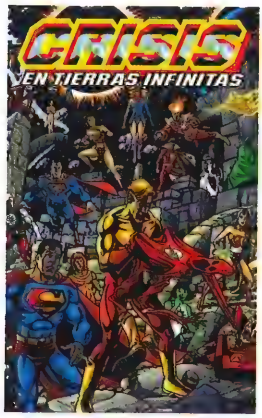
Crisis en Tierras Infinitas fue y sigue siendo una obra maestra que revitalizó la industria. ***El Hombre de Acero*** de **John Byrne**, ***Batman: Año uno*** de **Frank Miller** y **David Mazzuchelli** o la etapa de ***Wonder Woman*** liderada por George Pérez son algunos ejemplos de los magistrales trabajos nacidos de ella. La inclusión de la JSA y el relevo de Wally West como Flash hicieron del legado una nueva seña de identidad dentro de DC. Sin olvidar que, a nivel interno, la labor editorial fue un ejemplo tanto dentro como fuera de la compañía. Incluso hoy en día, la emoción de sus páginas y el asombro de su titánica labor sorprenden a nuevos y veteranos. --(XA)

Imagen de ***Crisis en Tierras Infinitas***
Dibujo de **George Pérez**

YA A LA VENTA

Crisis en Tierras Infinitas XP vol. 1 (de 5)

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
464 páginas | Cartoné | 50 €
978-84-18120-63-3
También disponible en DC Pocket.



facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccedicciones CanalECCEdiciones

Portada alternativa de *Crisis de Identidad*
Dibujo de **Michael Turner**

CASA DE MENTIRAS

A lo largo de los años, DC Comics ha establecido un amplio multiverso que se ha enfrentado a diferentes Crisis, llevando a los héroes y villanos al borde del abismo. Sin embargo, uno de estos sucesos no amenazó con la desaparición de este cosmos de ficción. Afectó al corazón de estos personajes, a su integridad y moralidad. Nos referimos a *Crisis de Identidad*, el evento que mostró el lado más vulnerable de la Liga de la Justicia.

de **Reme B.**

En 1985, DC presentaba ***Crisis en Tierras Infinitas***, de **Marv Wolfman** y **George Pérez**, un *crossover* que reunía por primera vez a todos los superhéroes de la editorial y que estableció un antes y un después en la continuidad, causando una serie de efectos que siguen vigentes a día de hoy. Unos años más tarde, en 1994, llegaba ***Hora Cero: Crisis en el tiempo***, de **Dan Jurgens** y **Jerry Ordway**, donde el villano Parallax intentó rehacer el universo a su antojo. Sus planes fallaron, pero no sin algunas consecuencias que afectaron a la línea temporal. Fue en 2002 cuando **Brad Meltzer** y **Rags Morales** enfrentaron a nuestros héroes favoritos a un nuevo reto que pondría sus vidas patas arriba. Se trataba de ***Crisis de Identidad***, un evento con una propuesta diferente a la de sus predecesores, que cambió la manera en la que percibíamos a los pesos pesados de DC, ya que no puso en peligro la estabilidad del universo ni desembocó en una gran batalla cósmica contra un poderoso villano, pero sí tuvo unas consecuencias de similar magnitud: la destrucción de la Liga de la Justicia tal y como la conocíamos hasta ese momento.

Crisis de Identidad comienza con el brutal asesinato de uno de los miembros de la Liga a manos de un villano desconocido. Este hecho causa el caos dentro del equipo, que rápidamente inicia una investigación a contrarreloj para encontrar al culpable. Durante la búsqueda del asesino, sale a la luz un oscuro secreto que varios de los héroes han mantenido oculto durante años. Este secreto, que no vamos a desvelar aquí, coloca contra las cuerdas al grupo, dando la vuelta a todo en lo que habían creído hasta la fecha, enturbiando la confianza entre compañeros, sus principios, sus roles como superhéroes y su propia integridad personal.

En esta cruda historia con tintes de *thriller* criminal, los autores muestran la humanidad de los implicados como nunca antes la habíamos visto, ya que la importancia de sus actos no recae en lo que hacen como vigilantes enmascarados, sino en lo que hacen como personas. Debido a la tensión a la que se enfrentan y a los secretos que esconden, el lector es testigo de sus facetas más íntimas y personales, sus más oscuros mie-

Imagen de ***Crisis de Identidad***
Dibujo de **Rags Morales**

dos, inseguridades y preocupaciones, así como el amor que sienten hacia sus seres queridos, resultando muy fácil identificarse, de una forma completamente nueva, con sus sufrimientos y dilemas morales. Además, da pie a entender por qué toman las no muy heroicas decisiones que se ven obligados a elegir durante esta historia. Estas decisiones afectaron a la Liga de la Justicia en los años venideros, siendo la mayor consecuencia una profunda división entre sus miembros, que causó un fuerte impacto en la posterior ***Crisis Infinita***.

El principal artífice de ***Crisis de Identidad***, Brad Meltzer, explicaba en un importante medio norteamericano que concibieron la idea de este evento después de los atentados del 11-S, un suceso que marcó un antes y un después en Estados Unidos y en el resto del mundo. La intención era reflejar, a través de Batman, Superman, Wonder Woman y compañía, lo vulnerables que podemos llegar a ser todos los seres humanos sin importar quiénes seamos, a qué nos dediquemos o lo poderosos que resultemos. El guionista colaboró con Rags Morales, **Michael Bair** y **Alex Sinclair** para hacer realidad esta idea, dando forma a una historia tan cruenta como humana, que posicionó a ***Crisis de Identidad*** como un cómic impactante dentro de la historia de DC. --(RB)

Imagen de ***Crisis de Identidad***
Dibujo de **Rags Morales**

Imagen de ***Crisis de Identidad***
Dibujo de **Rags Morales**

YA A LA VENTA

Crisis de Identidad XP

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
960 páginas | Cartoné | 80 €
978-84-18660-43-6
Disponible en DC Pocket en marzo de 2023.

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Portada alternativa de *Crisis Infinita*
Dibujo de **George Pérez**

LA GRAN TRAGEDIA

En el año 2006, 20 años después de la definitoria *Crisis en Tierras Infinitas*, DC lanzó al mercado *Crisis Infinita*. Escrito por Geoff Johns y dibujado por Phil Jiménez en colaboración con George Pérez, Ivan Reis y Joe Bennett, este gran evento fue mucho más que un movimiento de mercadotecnia nostálgica. Resultaría ser uno de los pilares fundamentales de las últimas décadas de la editorial, amén de un tebeo de superhéroes mayúsculo.

de **Borja Usieto**

Imagen de ***Crisis Infinita***
Dibujo de **Phil Jimenez**

Imagen de ***Crisis Infinita***
Dibujo de **Phil Jimenez**

Cuando los héroes se encuentran en uno de sus momentos más bajos, envueltos en desconfianza y sospecha, una serie de eventos ponen en riesgo el futuro de la realidad. Aquellos que salvaron el universo 20 años atrás, Superman de Tierra 2, Superboy de Tierra Prima y Lex Luthor de Tierra 3, regresan de nuevo con el objetivo de rescatar al mundo haciendo de él lo que debería ser, mientras un misterioso ser trastoca la naturaleza misma del cosmos con una intención oculta.

Es necesario entender el Universo DC del momento para comprender lo que ***Crisis Infinita*** supuso. Era una época en la que todas las colecciones hacían uso de la continuidad presente y pasada para construir un rumbo conjunto. Los eventos se sucedían en las distintas cabeceras y todos estaban interconectados. Pocas veces la ilusión de universo compartido había sido tan sólida. La desconfianza y la inseguridad surgidas tras ***Crisis de Identidad*** fueron la gasolina con la que ardió ***Crisis Infinita***. La Liga de la Justicia se ha disuelto; Batman, el hombre más desconfiado del mundo, ha aumentado su paranoia; Wonder Woman es juzgada por el ojo público tras asesinar a sangre fría a un enemigo; y Superman ha perdido la capacidad de inspirar a los demás. La relación entre ellos está quebrada. Decenas de sucesos catastróficos asolan el Universo DC: guerras planetarias, luchas entre héroes, villanos unidos.

Todas estas circunstancias cimentaron el camino. Y en medio de todo, **Geoff Johns**. El norteamericano llevó a cabo un trabajo minucioso para coger el hilo de todas las tramas que habían estado desarrollándose a lo largo y ancho de la línea editorial y conjugarlas en esta gran historia. Por fuera, una lucha épica por la supervivencia del multiverso. Por dentro, un drama de personajes, la superación de un período de tragedia y la llegada de un futuro en el que los héroes vuelvan a brillar. Con un pie en la realidad, ***Crisis Infinita*** bebe directamente de la sociedad del momento, el mundo posterior al 11-S, la guerra de Irak, la hipervigilancia en pos de la seguridad, la desconfianza en líderes e instituciones o el empleo de la pena de muerte.

Imagen de ***Crisis Infinita***
Dibujo de **Phil Jimenez**

Imagen de ***Crisis Infinita***
Dibujo de **Phil Jimenez, George Pérez e Ivan Reis**

Todo queda reflejado en las acciones de Batman, Superman o Wonder Woman. Todo tiene su espacio en ***Crisis Infinita***, incluso una mirada hacia la propia industria del cómic.

La serie es la evolución lógica de ***Crisis en Tierras Infinitas***, pero no una secuela directa. Necesitó de 20 años de historias para existir, así como la evolución que estas aportaron al medio. Es un potente componente metanarrativo. Los personajes que vuelven del pasado son la representación de otra forma de hacer cómic. ***Crisis Infinita*** es la lucha de una industria pasada por recuperar su hegemonía perdida. Durante años, los protagonistas de DC habían sido héroes, dioses, trágicos guerreros, pero habían olvidado cómo ser humanos. Era el momento de una visión más humanista. El choque entre dos formas de entender al superhéroe. Johns convierte lo que podría haber sido un relato de enfrentamiento en uno de entendimiento. La muerte de Superman de Tierra 2, el primer superhéroe, el padre de todos, es un hecho de una profunda carga simbólica, pero también lo es el momento, al final de la obra, en que Batman no es capaz de apretar el gatillo. Hay que dejar atrás el pasado, pero cogiendo de él una visión más luminosa y esperanzadora. Los héroes pueden ser mejores. Lo han sido antes, y deben serlo en el futuro.

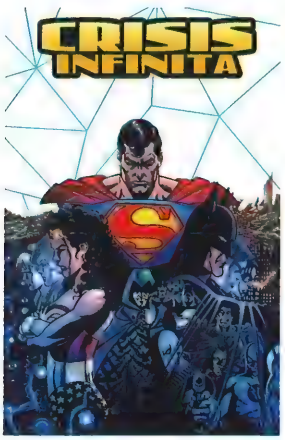
Crisis Infinita no fue otro gran evento que ayudase tan solo a cimentar el puñado de argumentos durante los siguientes meses. Implementó cambios duraderos tanto en personajes como en la estructura misma del cosmos de ficción de DC. Es un cómic lleno de guiños y referencias a decenas de años de tebeos. Un relato con numerosas capas de lectura y un dibujo sobresaliente. La unión de algunos de los mejores artistas del momento en un proyecto pensado para mostrar lo mejor de cada uno de ellos. Todo ello hace de ***Crisis Infinita*** uno de los eventos más queridos por los aficionados a DC y uno de los más relevantes de su historia. --(BU)

Imagen de ***Crisis Infinita***
Dibujo de **Phil Jimenez, Jerry Ordway, George Pérez e Ivan Reis**

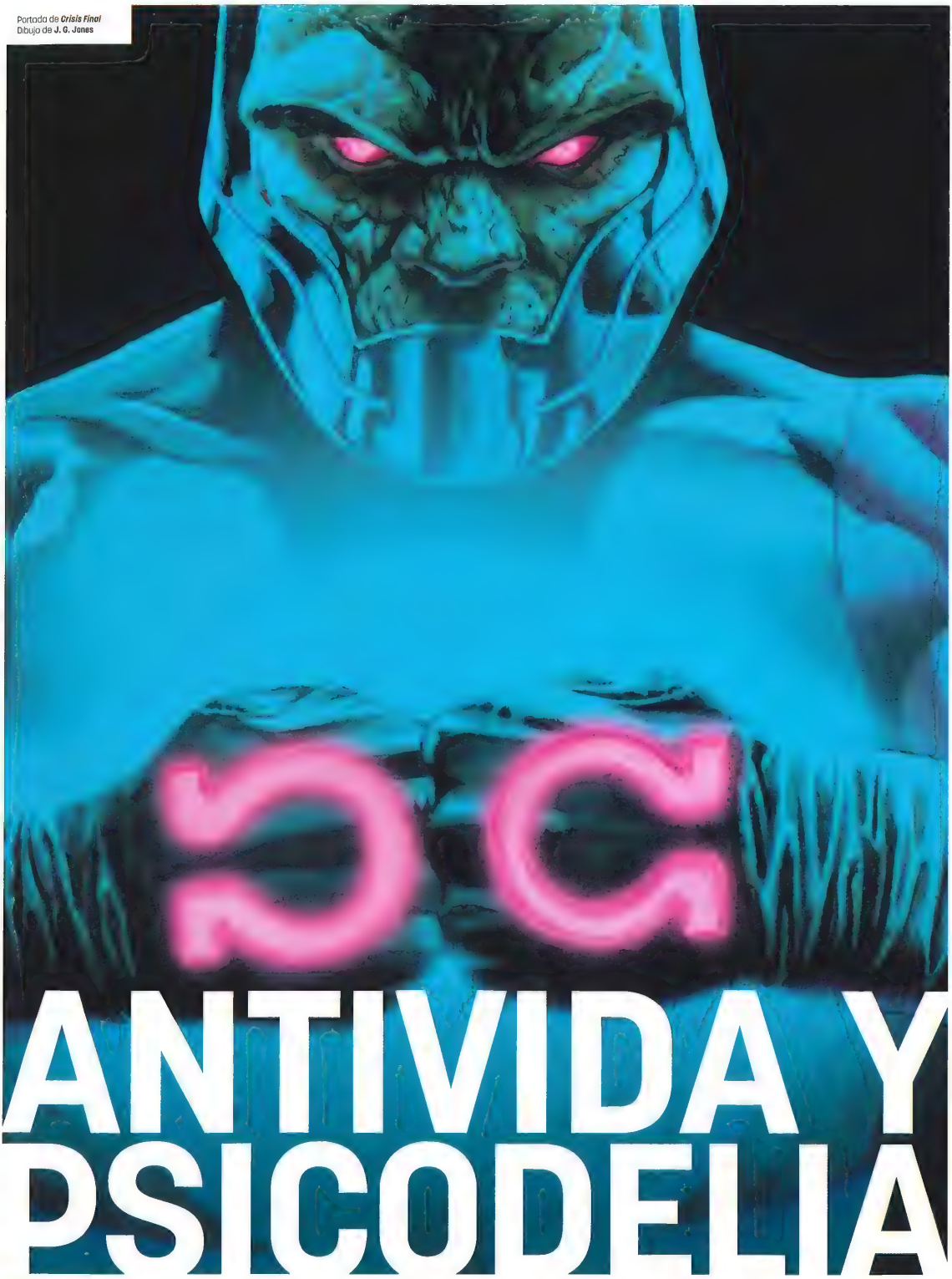
YA A LA VENTA

Crisis Infinita XP vol. 1 (de 6)

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
512 páginas | Cartoné | 50 €
978-84-18784-87-3
Próximamente en DC Pocket.



facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccedciones CanalECCEdiciones



Portada de *Crisis Final*
Dibujo de **J. G. Jones**

ANTIVIDA Y PSICODELIA

Bienvenidos a *Crisis Final*, uno de los *crossovers* más prodigiosos, crípticos y desafiantes del Universo DC. De cuando Grant Morrison lo dio todo y salió victorioso al reescribir los mitos de Jack Kirby para el disfrute de los lectores.

de **Pedro de Mercader**

¿Qué es lo que nos gusta de las historias de superhéroes? La respuesta evidente es "los personajes". Sin embargo, el confort y la evasión que proporcionan también son importantes. Muchas veces, en nada se parecen a la vida cotidiana. Tan simple como eso. Son el tipo de historias que te dicen "todo va a ir bien". Es algo que convence hasta al más desesperanzado. Pero, a veces, surgen relatos que rompen con las expectativas, que suben la apuesta. Eventos que toman la pugna entre bien y mal como lo que debería ser: una narrativa más grande que la vida misma. ***Crisis Final*** es uno de esos cómics.

LLEGÓ EL FIN

La obra desarrollada por **Grant Morrison** y por artistas de la talla de **J.G. Jones**, **Doug Mahnke** o **Carlos Pacheco** propuso, literalmente, el apocalipsis del Universo DC. La batalla definitiva entre las fuerzas destructoras y la esperanza, que va más allá de los superhéroes contra los villanos de turno. Puede que no suene a algo nuevo, de acuerdo. Pero jamás se había hecho con un tono tan puramente catastrófico, sin perder de vista la espectacularidad, la extrañeza del género y sus posibilidades metalingüísticas, cuestiones que el célebre escocés maneja a la perfección. Y todo contado desde una mitología poco habitual.

Crisis Final es una envenenada oda a ese genio llamado **Jack Kirby** y, más específicamente, a ***El Cuarto Mundo***. Darkseid, la ecuación de la antivida, los Nuevos Dioses, Mr. Milagro... Todas estas piezas que legó "el Rey" al Universo DC han jugado un papel crucial en muchos proyectos. Pero nunca se habían visto de la manera en la que Grant Morrison las reimaginó. En ***Crisis Final*** todo resulta chocante, fresco y sorprendente. "Desde el principio, lo que intentaba hacer es una reflexión sobre el final de los cómics de superhéroes, deshacer el Universo DC hasta el punto de su destrucción", explicaba el autor a la web *IGN*. "Y, después, mostrar cómo funcionarán sus propias reglas internas para restablecerlo homeostáticamente. Superman siempre salva la situación, o no es Superman. Es una idea que se perpetúa a sí misma. Quería incluir todo lo que pensaba al respecto... Sabía que era ambicioso, pero creo que lo hemos conseguido."

Imagen de ***Crisis Final***
Dibujo de **Doug Mahnke**

Imagen de *Crisis Final*
Dibujo de **J. G. Jones**

SANGRE, SUDOR Y... ¡SUPERHÉROES!

Crisis Final encaja más en el cosmos propio de Morrison que dentro del legado general del Universo DC. No tiene tantas implicaciones como otras Crisis o sagas masivas como ***Flashpoint***. Este hecho supone un incentivo para leerla como una historia autocontenida, sin necesidad de más contexto que el de sus propias páginas. Cabe destacar, eso sí, que las conexiones más evidentes y directas se dan con la etapa de Batman que Morrison estaba desarrollando en paralelo (recopilada en ***Batman Saga*** y en ***Batman: R.I.P. - La saga completa***). No en vano, el personaje juega un papel secundario pero crucial en el devenir de los acontecimientos. Para el Caballero Oscuro guarda uno de los momentos más impactantes e icónicos de todo el evento. En palabras de Morrison: "Para mí siempre ha sido una única historia en la que Batman se enfrenta a la mente maestra diabólica definitiva. Y lo digo de manera bastante literal".

Tampoco deja de lado al Hombre de Acero. El centro del Universo DC es y debe ser Superman. Como en ***All-Star Superman***, ***Crisis Final*** puede entenderse como un homenaje al personaje y su significado. Así lo definía el guionista, estableciendo su papel en la narración: "Todo proviene de Superman. Quiero decir, amo a todos los personajes, pero Superman es la destilación perfecta de la cultura pop, una idea realmente básica. Es un buen tipo. Él nos ama. No dejará de defendernos. ¿No es eso bonito? Es como un Jesús de ciencia ficción. Nunca te defraudará. Un tipo así solo puede existir en la ficción. Eso es genial".

En definitiva, Superman es lo único que se antepone frente a la aniquilación definitiva, no solo de este universo, sino del multiverso al completo. El único que puede salvarnos cuando todo está perdido. ¿Lo logrará? ¿Llegará a tiempo? Lo podéis descubrir o redescubrir en una de las historias más genuinamente trágicas y exigentes que ha dado DC. Cualquier evento que aspire a marcar un antes y un después debería parecerse a ***Crisis Final***, porque ninguno te va a parecer igual una vez hayas leído este. *Darkseid says.* --(PDM)

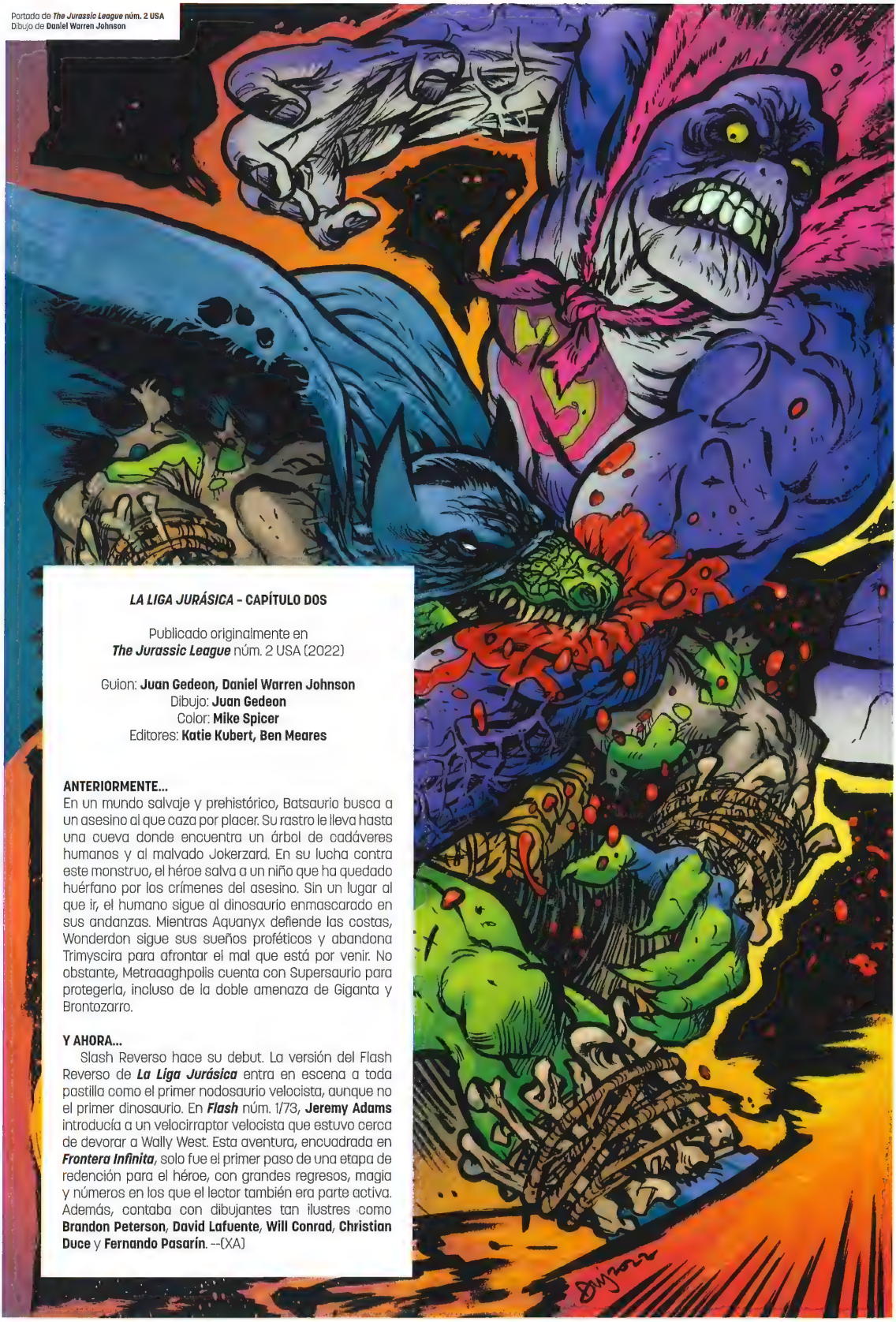
YA A LA VENTA

Crisis Final

Guion: **Grant Morrison, Peter Tomasi**
Dibujo: **Varios autores**
416 páginas | Cartoné | 39 €
978-84-19325-00-6
Próximamente en DC XP y DC Pocket.

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Portada de *The Jurassic League* **núm. 2 USA**
Dibujo de **Daniel Warren Johnson**



***LA LIGA JURÁSICA* - CAPÍTULO DOS**

Publicado originalmente en
The Jurassic League núm. 2 USA (2022)

Guion: **Juan Gedeon, Daniel Warren Johnson**
Dibujo: **Juan Gedeon**
Color: **Mike Spicer**
Editores: **Katie Kubert, Ben Meares**

ANTERIORMENTE...
En un mundo salvaje y prehistórico, Batsaurio busca a un asesino al que caza por placer. Su rastro le lleva hasta una cueva donde encuentra un árbol de cadáveres humanos y al malvado Jokerzard. En su lucha contra este monstruo, el héroe salva a un niño que ha quedado huérfano por los crímenes del asesino. Sin un lugar al que ir, el humano sigue al dinosaurio enmascarado en sus andanzas. Mientras Aquanyx defiende las costas, Wonderdon sigue sus sueños proféticos y abandona Trimyscira para afrontar el mal que está por venir. No obstante, Metraaaghpolis cuenta con Supersaurio para protegerla, incluso de la doble amenaza de Giganta y Brontozarro.

Y AHORA...
Slash Reverso hace su debut. La versión del Flash Reverso de ***La Liga Jurásica*** entra en escena a toda pastilla como el primer nodosaurio velocista, aunque no el primer dinosaurio. En ***Flash*** núm. 1/73, **Jeremy Adams** introducía a un velocirraptor velocista que estuvo cerca de devorar a Wally West. Esta aventura, encuadrada en ***Frontera Infinita***, solo fue el primer paso de una etapa de redención para el héroe, con grandes regresos, magia y números en los que el lector también era parte activa. Además, contaba con dibujantes tan ilustres como **Brandon Peterson**, **David Lafuente**, **Will Conrad**, **Christian Duce** y **Fernando Pasarín**. --(XA)

LAS AFUERAS DE GRRROTHAM CITY.
LA BESTEZUELA NO ME DEJA EN PAZ.
¡GRRR!
¿DE DÓNDE ERES?)*
¡YO SOY DE LAS MONTAÑAS, PERO COMO ALLÍ NO QUEDABA COMIDA, BAJAMOS AQUÍ, A LA SELVA.)
*TRADUCIDO DEL HUMANO.
¡NOS PASÁBAMOS EL DÍA CAZANDO Y RECOLECTANDO. Y POR LA NOCHE LO FESTEJÁBAMOS HASTA TARDE.)
¡RECUERDO QUE VIVÍA CON MI MADRE, MI HERMANA Y MI PADRE.)
NO PARA DE PARLOTEAR SONIDOS SIN SENTIDO. NO ENTIENDO NADA DE LO QUE DICE LA CRIATURA ESTA.
WAK WAK GUGH. WAKKA WON GAR GAK.
DÉJAME EN PAZ...
¡ÉRAMOS FELICES. YO CREÍA QUE AQUELLA VIDA DURARÍA ETERNAMENTE.)
¡PERO LLEGARON LOS DEMONIOS.)
CRUCK
CRUCK
CRUCK CRUCK

¡¡¡AAAA

FWSH

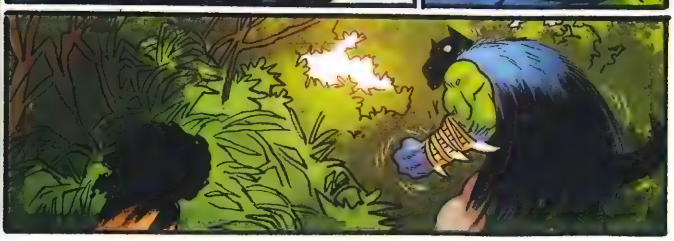
FWUP
FWUP

¿QUÉ PASADA! ¡GRACIAS POR VOLVERME A SALVAR! DEBO TENER MÁS CUIDADO.)
SNIF, SNIF.
¡PERO LOS DEMONIOS NO SON DINOSAURIOS COMO ESE! SON COSAS MALVADAS QUE NO SON DE POR AQUÍ.)
BAJARON DE LA MONTAÑA QUE ESCUPE FUEGO.)
Y TAMBIÉN SALIERON DE DEBAJO DE LA TIERRA.)

CREÍAMOS QUE NO NOS PASARÍA LO MISMO QUE A OTRAS TRIBUS.)
NOS...)

¡EY!)

¿ME ESTÁS ESCUCHANDO?)



¡QUE ME DEJES EN PAZ!
(EH... ¿QUÉ? ¡NO HABLO DINOSAURIO!)
¡WAK WAK! ¡WAK GUGH WAK!
¡AAY! NO ENTIENDO NI UNA PALABRA DE LO QUE DICES.
¡SIGUE TU CAMINO, BESTEZUELA! ¡TENGO QUE CONCENTRARME!
RRUMMBL
ESE TEMBLOR... ¿QUÉ DIANTRE HA PROVOCADO UNO TAN POTENTE?
¡DEBO VERLO!
(EY... ¡ESPERA!)

¡BRONTOZARRO, MIRA LO QUE HE ENCONTRADO!
¡CUÁNTAS BESTEZUELAS PARA NUESTRA COSECHA!
¡AAAAH!
MIENTRAS TANTO, EN METRAAAGHPOLIS...

JUAN GEDEON
Y DANIEL WARREN JOHNSON
PRESENTAN:

¡LA LIGA JURÁSICA!

GUION: JUAN GEDEON
Y DANIEL WARREN JOHNSON
DIBUJO: JUAN GEDEON
COLOR: MIKE SPICER

PORTADA:
DANIEL WARREN JOHNSON
Y MIKE SPICER
PORTADA ALTERNATIVA:
MIKE PERKINS Y MIKE SPICER
EDITOR ADJUNTO: BEN MEARES
EDITORA: KATIE KUBERT

¿...QUIÉNES SOIS...
NO SÉ QUIÉNES SOIS...
CRUNCH
¡...PERO NO VAIS A DESTRUIR MI HOGAR!
¡GAH!
THOOO

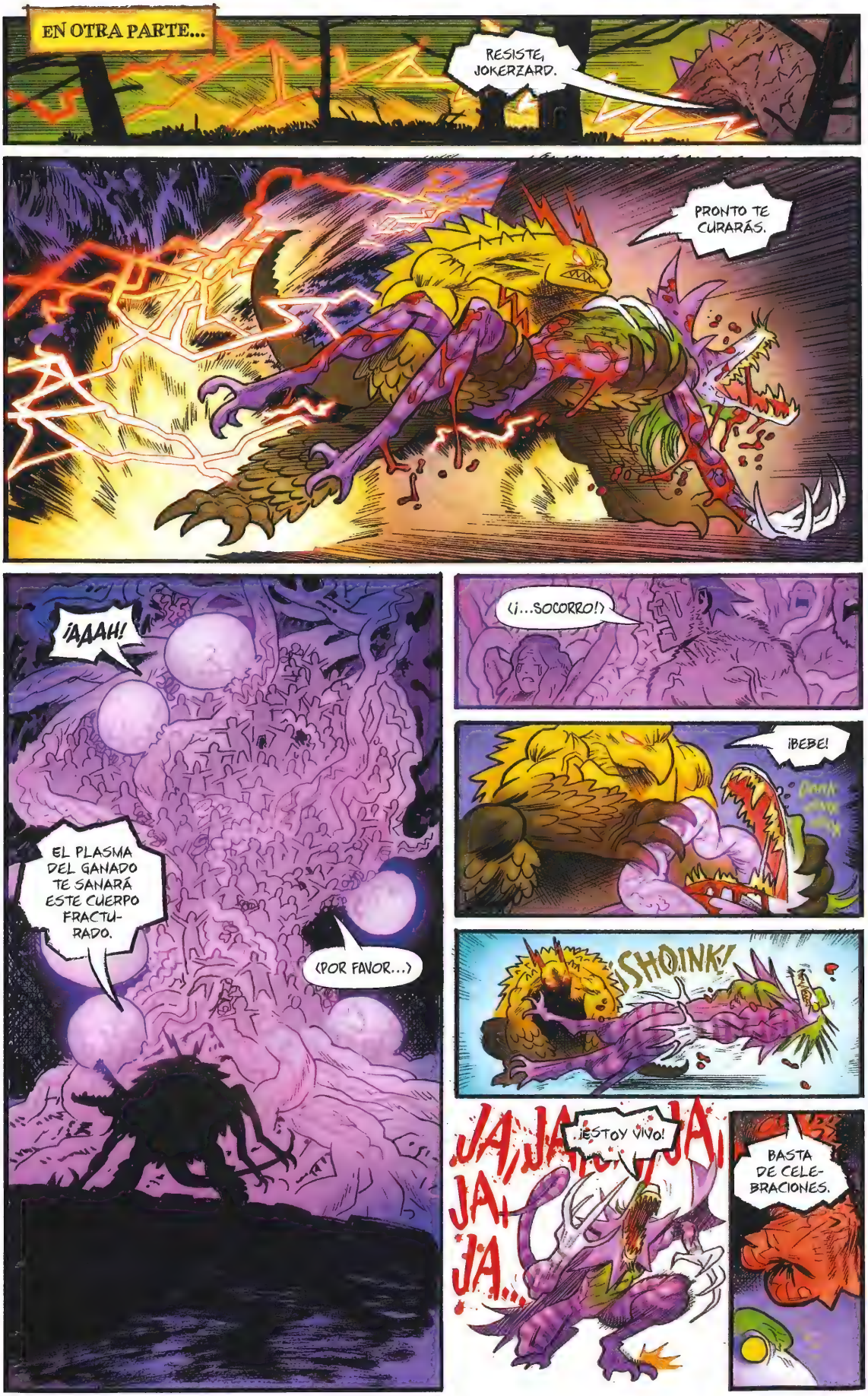
¡¡TRANQUILOS, AMIGOS MÍOS! ¡YA OS TENGO!
¡¡Y AHORA, POR FAVOR, ECHAD A CORRER!
¡¡PERO, SUPERSAURIO, NO PODEMOS IRNOS SIN...!
¡¡ATRÁS!
EL AMOR QUE SIENTES POR LAS BESTEZUELAS TE DEBILITA, AZUL.
¡Y AHORA, DISPONTE A EXTINGUIRTE!
AGH. ESTE TÍO PEGA FUERTE...
ADELANTE.

KRAH
¡LOS TEMBLORES PROCEDEN DE AQUÍ...
¿DINOSAURIOS... COMO YO?
¡!
¡CUIDADO!
KREEEE
BOOM
¿QUIÉN ES...?
<N-NOS HA SALVADO...>
¿...Y POR QUÉ LLEVA CAPA?

¿ERES AMIGO O ENEMIGO?
NO TENGO AMIGOS, PERO NADIE HIERE A LOS MÁS DÉBILES EN MI PRESENCIA.
¡HA RESCATADO A LOS HUMANOS!
¡IGUAL QUE TÚ!
SHHC
¡NO!
WOSHH
¡AAAAH!
¿E-ESCUPE FUEGO!? ¿QUÉ SON ESTAS CRIATURAS?
¡GAH!
FWAM
FWOOSH
¡¡CUI-DADO!!
¡¡HA INCEN-DIADO EL ÁRBOL!!
¡¡HUID!
KRUNCH
¡AARGH!

¡RESISTE, AMIGO!
BASTA DE JUEGOS.
GRAB
WHAM WHAM WHAM WHAM WHAM WHAM
¡AAAGH!
¡UGH!
GAH...
GIGANTA, ¿TIENES A LOS HUMANOS?
¡A TODOS!
¡¡SUPERSAURIO!!
¡¡SOCORRO!!
¡¡EL NIÑO ESTÁ HERIDO!!
¡¡HIJO MÍO, SÉ FUERTE!!
MADRE... PADRE...
PATÉTICO.
SPLAT

ROAR
¡SOCO-RROOO!
¡VÁ-MONOS CON EL EMBRIÓN NEGRO!
EL AZUL ME HA PEGADO FUERTE. ¡AÚN NOTO EL GOLPE!
DA LO MISMO. ¡TENEMOS A LAS BES-TEZUE-LAS!
¡MUA, JA, JA, JA!


EN OTRA PARTE...
RESISTE, JOKERZARD.
PRONTO TE CURARÁS.
¡AAAH!
EL PLASMA DEL GANADO TE SANARÁ ESTE CUERPO FRACTURADO.
(POR FAVOR...)
(¡...SOCORRO!)
¡BEBE!
SHOINK!
JA, JA, JA, JA, JA...
¡ESTOY VIVO!
BASTA DE CELEBRACIONES.

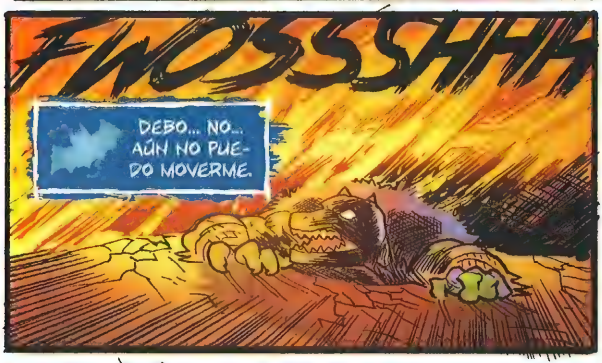
JOKERZARD, SLASH REVERSO, LA GUERRA VA A EMPEZAR.
¡ATROCITAURIO!

¿VEIS ESE ÁRBOL GRANDE QUE TENGO DETRÁS?
NO SIRVE SOLO PARA CURAR VUESTRO DÉBIL CUERPO.
ESTAMOS INVOCANDO AL MAESTRO, COSA QUE LOGRAREMOS CON ESAS RAÍCES.
¡POSTRAOS ANTE ÉL, ESCORIA!

¡POR EL EMBRIÓN NEGRO! QUE SE ROMPA SU HUEVO.
JE JE...

NOS HAN LLAMADO A FILAS, AMIGOS MÍOS.
VAMOS A COMBATIR EN SU TERRENO.

¡AH!

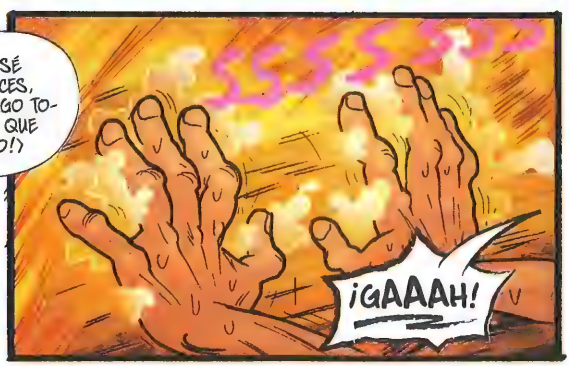

FWOSSHH
DEBO... NO... AÚN NO PUEDO MOVERME.

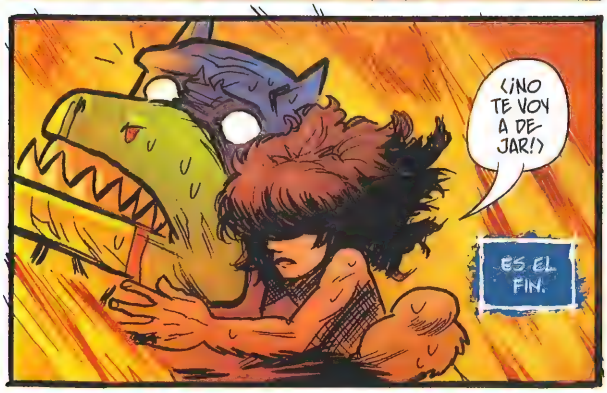
¡EL ÁRBOL PESA DEMASIADO!
GRRR.

N-NO PUEDO MOVERLO...

¿¡TE TENGO!?
¡NNNNGH!

¡BESTEZUELA! ¡EL ÁRBOL PESA DEMASIADO! ¡SÁLVATE!
¿NO SÉ QUÉ DICES, ¡PERO HAGO TODO LO QUE PUEDO!?


¡GAAAH!


¿¡NO TE VOY A DEJAR!?
ES EL FIN.

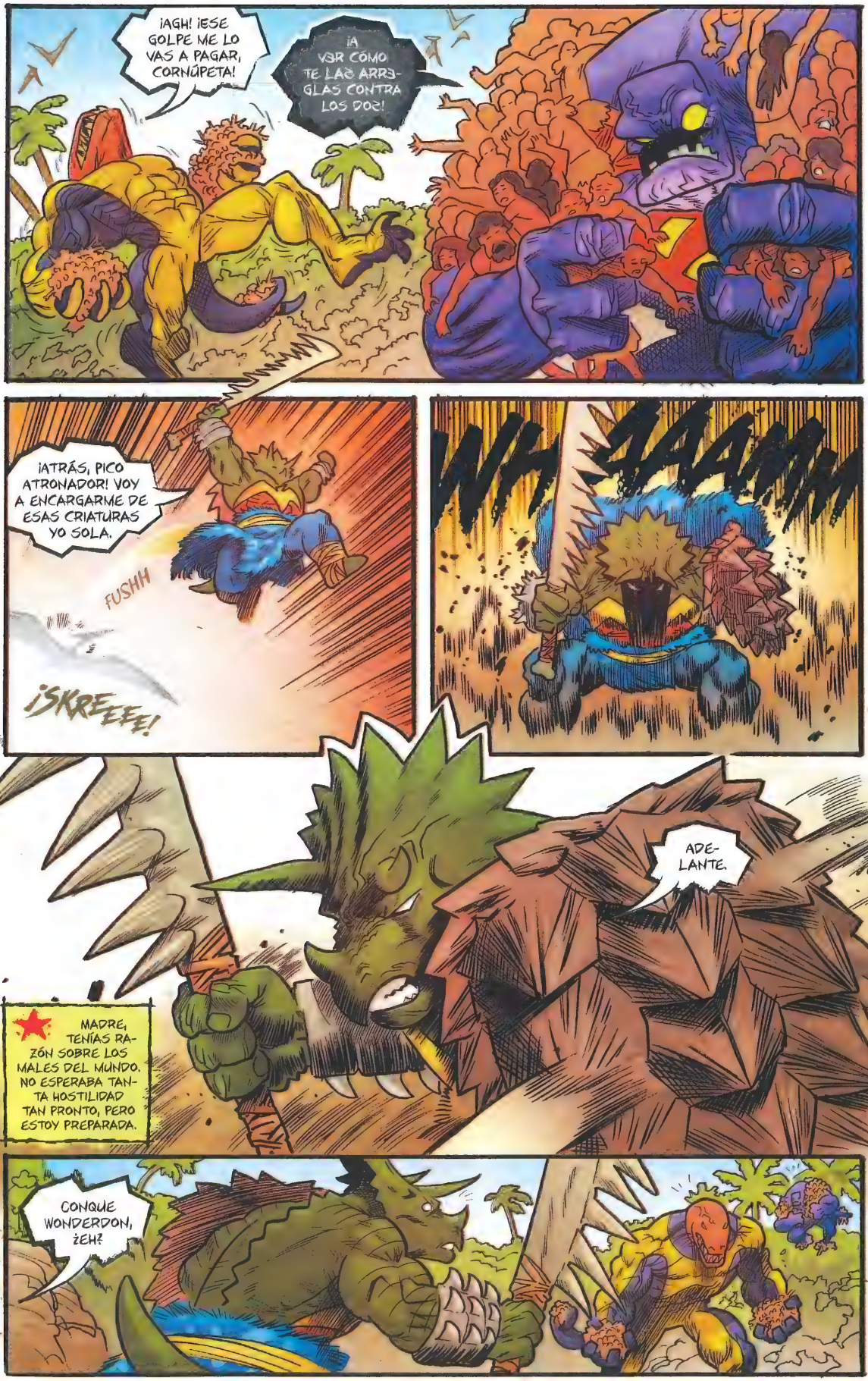
NADIE VA A VENIR A SALVARNOS...
¡¡AH!!

LEVANTA EL ÁRBOL COMO SI NO PESARA NADA. ¿QUÉ DIANTRE ES?
¡YA TE TENGO!
¡¡AH! ¡AY, GRACIAS! ¡MUCHAS GRACIAS!)
¿ESTÁS BIEN, AMIGO MÍO?
SÍ. Y ME LLAMO BATSAURIO.
MUY BIEN, BATSAURIO. YO ME LLAMO SUPERSAURIO.
DIME. ¿HAS VISTO ADÓNDE SE HAN LLEVADO ESOS MONSTRUOS A MI FAMILIA?
¿A TU FAMILIA?
(¡¡HE VISTO POR DÓNDE SE HAN LLEVADO LOS DEMONIOS A LOS HUMANOS!)
(¡¡DÍMELO, PEQUEÑO HUMANO, POR FAVOR!)
¿HABLAS HUMANO?
(¿ME...? ¿ME ENTIENDES?)
POR SUPUESTO. SU ESPECIE ME CRIO. SON MI FAMILIA.
NO SON TU FAMILIA. NO SOIS DE LA MISMA SANGRE.
NO HAY QUE TENER LA MISMA SANGRE PARA SER FAMILIA.
HACE MUCHOS AÑOS, ME ESTRELLÉ AQUÍ. PROCEDÍA DE UN LUGAR REMOTO.

LOS PRIMEROS ROSTROS QUE VI FUERON LOS DE ESOS SERES A LOS QUE CONSIDERO MI FAMILIA.
FUE SU AMOR LO QUE INSPIRÓ ESTE LUGAR.
AQUÍ, HUMANOS Y DINOSAURIOS PUEDEN CONVIVIR.
PERO AHORA, LO HAN ESTROPEADO TODO ESOS...
(¿CÓMO HAS DICHO QUE SE LLAMAN?)
(¡DEMONIOS! ¡DE DEBAJO DE LA TIERRA!)
HACE TIEMPO QUE LES DOY CAZA. CREO QUE UNO DE ELLOS...
...ASESINÓ A MIS PADRES.
VOY A DETENERLOS A TODOS CUESTE LO QUE CUESTE.
YA QUE TENEMOS UN ENEMIGO EN COMÚN, UNAMOS FUERZAS. ¿QUÉ ME DICES?
DE ACUERDO. SALVEMOS A MI PUEBLO.

HACE TRES DÍAS QUE SALÍ DE LA HERMOSA TRIMYSCIRA.
AL CRUZAR EL MUNDO A LOMOS DE PICO ATRONADOR, MI CORCEL INVISIBLE, ME HA ASOMBRADO LO VIOLENTO Y DURO QUE RESULTA ESTE REINO.
PERO AL MISMO TIEMPO, ES UN SITIO REPLETO DE BELLEZA... E INCERTIDUMBRE.
SUS PRODIGIOS ME PILLAN DESPREVENIDA CON CADA IMAGEN NUEVA.
SUS PRODIGIOS... Y SUS PELIGROS.
¡OYE, TÚ!
¿¡QUÉ LES HACES A ESAS CRIATURITAS!?
¡SIGUE VOLANDO, CORNÚPETA! ¡NO ES ASUNTO TUYO!
SON DIFERENTES. ¡COMO YO! ¿SERÁN LOS QUE APARECÍAN EN MIS VISIONES?
¡DESDE LUEGO QUE NO! HAN HECHO DAÑO A LAS BESTEZUELAS. ¡Y ESTE ME ATACA SIN MOTIVO ALGUNO!
¡PUES NO ME QUEDA MÁS REMEDIO!

SWOK
¡GIDAHTA!
SOY WONDERDON.
Y HE USADO LA PARTE ROMA COMO ADVERTENCIA. ¡SUELTA A ESAS CRIATURAS! ¡SI NO, SENTIRÁS LAS FAUCES DE TRITURAHUESOS!
¡ME LAS PAGARÁS! ¿QUIÉN TE CREES QUE ERES?


¡AGH! ¡ESE GOLPE ME LO VAS A PAGAR, CORNÚPETA!
¡A VER CÓMO TE LAS ARRÉGLAS CONTRA LOS DOS!
¡ATRÁS, PICO ATRONADOR! VOY A ENCARGARME DE ESAS CRIATURAS YO SOLA.
FUSHH
¡SKREEEE!
WHAAAM
ADELANTE.
MADRE, TENÍAS RAZÓN SOBRE LOS MALES DEL MUNDO. NO ESPERABA TANTA HOSTILIDAD TAN PRONTO, PERO ESTOY PREPARADA.
CONQUE WONDERDON, ¿EH?

ME PARECE QUE NECESITAS UN POCO DE AYUDA.
CREO QUE POR FIN HE ENCONTRADO A LOS HÉROES QUE SOÑÉ.
¡GLUPS!
GRRR.
¡CONTINUARÁ EL MES QUE VIENE EN ECC CÓMICS NÚM. 49!

Imagen de *Sunny*
Dibujo de **Taiyô Matsumoto**

NOCHES Y ESTRELLAS

Sunny, de Taiyô Matsumoto, vuelve al catálogo de ECC, esta vez en un único volumen. Ternura, tristeza, melancolía y muchas más emociones se acumulan en esta obra maestra del cómic japonés.

de **Isaac Ulloa**

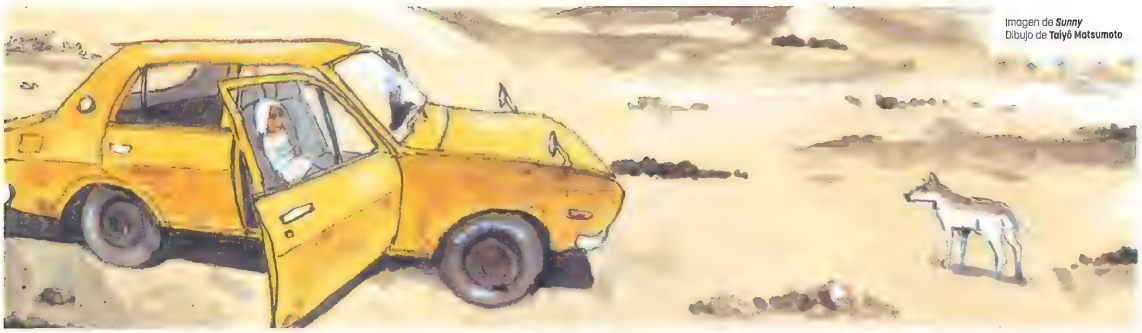


Imagen de ***Sunny***
Dibujo de **Taiyô Matsumoto**

UNA INFANCIA DIFÍCIL

El argumento del manga se desarrolla en una casa de acogida. A ella acaba de llegar Sei, un niño introvertido que todavía no comprende cómo ha ido a parar a ese lugar desconocido. Allí conoce a otros compañeros que, como él, padecen sus mismos dolores y los afrontan de diferentes maneras. Haruo, al que llaman "White" debido a su pelo blanco como la nieve, se encierra en sí mismo, hace gamberradas, replica a los profesores y prácticamente nunca acude al colegio. Junsuke, en cambio, se refugia en la evasión, en un mundo vivo y titilante, donde puede acurrucarse con ternura en los mullidos algodones de sus fantasías. Megumu encuentra en el recuerdo de sus difuntos padres un tesoro que la impulsa a seguir viviendo y que no quiere perder jamás. Estos personajes y muchos más forman parte de esta historia, tan sencilla como dura y emotiva.

SI ES IMAGINABLE, NO ES IMPOSIBLE

El otro gran protagonista del manga es el que da título al mismo: el Nissan Sunny. Un coche obsoleto, cubierto de óxido en la chapa y con hierbajos en los neumáticos, que languidece en el jardín de la casa de acogida. A él acuden los niños cuando la añoranza, el anhelo de cariño o la soledad se les hacen insoportables. Haruo se lo explica a Sei el día de su llegada. Montados en ese vehículo, pueden ir adonde quieran. Él a veces, agarrando el ajado volante, se imagina huyendo de la policía o volando entre un mar de nubes. Sei, por el contrario, fantasea con el viaje de vuelta a su casa. Con sutil maestría, **Taiyô Matsumoto** retrata la creatividad propia de la infancia y convierte un viejo automóvil en un símbolo inmortal del poder de la imaginación cuando el mundo circundante es doloroso y aciago.

TENER UN HOGAR

Sunny es tremendamente coral. Cada uno de los personajes, incluidos los secundarios, tienen sus circunstancias y sus anhelos más profundos. "White" quiere ser acogido por una familia que lo ame; Junsuke, que su madre vuelva del hospital; el director de la institución, que todos sean capaces de afrontar la vida adulta. "La casa de los niños de las estrellas" es el nombre con el que fue bautizada esa vivienda donde todos encuentran el afecto que les faltaba. Quizás, recibió ese nombre porque, aunque cada uno de ellos haya nacido como un astro huérfano en la inmensidad de la noche, juntos pueden conformar un cielo resplandeciente. Niños, adolescentes y adultos tienen un sentido bajo ese mismo techo.

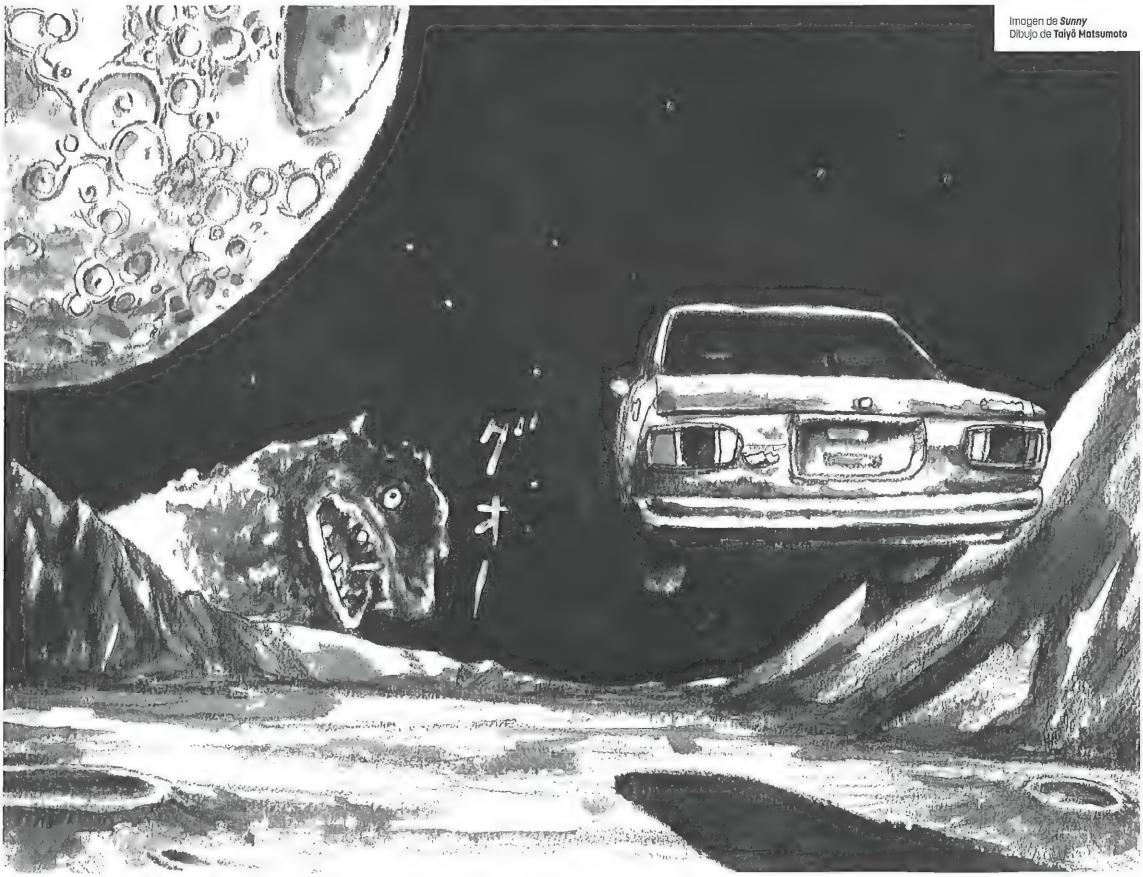


Imagen de ***Sunny***
Dibujo de **Taiyô Matsumoto**

Imagen de ***Sunny***
Dibujo de **Taiyô Matsumoto**

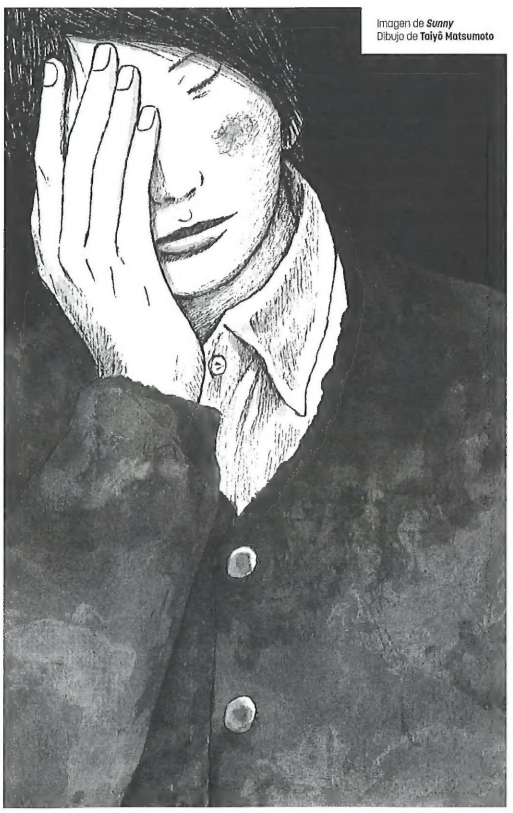
POESÍA MUNDANA

El dibujo de Matsumoto hace gala de todas sus grandes virtudes. Su estética personal, caracterizada por trazos gruesos y de aspecto trémulo, está alejada de los cánones del cómic nipón y bebe de autores como **Enki Bilal** o **Frank Miller**. Su exuberante vanguardismo, que impresionó al mundo con ***Tekkon Kinkreet***, y que se refleja en un dominio superlativo de la perspectiva, mediante el uso de escorzos y planos que evocan nostalgia y evanescencia. Y sobre todo su lirismo leve y susurrante. En el título que nos ocupa, el *mangaka* japonés se convierte en un cronista de la mágica cotidianidad. Las briznas que danzan al viento, las flores que se marchitan o las pompas de jabón que levitan en la lejanía ocupan en las viñetas un lugar significativo y en armonía con las desventuras de los protagonistas; como si cada uno de esos fugaces instantes tuviese un sentido en la eternidad.

APRENDER A MADURAR

Repleto de sinceridad y escrito por su autor a modo de confidencia, es imposible leer las páginas de esta historia sin dejar escapar un suspiro herido o sentir debilitada la respiración. Pero ***Sunny*** no solo es un fidedigno fresco de las adversidades y las penas de estos niños desamparados, sino también un hermoso canto a la inocencia, al paso del tiempo, a los recuerdos y al aprendizaje que se cimienta sobre ellos. A medida que avanza la trama, todos los personajes irán creciendo y llegará el momento de decidir en qué personas se quieren convertir. El tránsito a la madurez es uno de los temas centrales de Taiyô Matsumoto, que explora también en ***Los gatos del Louvre*** o ***Ping Pong*** y, en este caso, son Haruo, Sei y compañía los que emprenden ese viaje para acercarse a la anhelada felicidad. Es este un camino sinuoso y abrupto, que discurre entre la penumbra y que, pese a todo, está perlado por momentos alegres y conmovedores, y en el que siempre existe un hueco para que entre la luz de la esperanza. --(IU)

Imagen de ***Sunny***
Dibujo de **Taiyô Matsumoto**



A LA VENTA EN FEBRERO DE 2023

Sunny

Guion: **Taiyô Matsumoto**
Dibujo: **Taiyô Matsumoto**
1.282 páginas | Flexibook | 60 €
978-84-19549-03-7
Toda la obra en un único tomo.

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

La firma de...
CARLOTA LLORET

No tenía ni 15 años cuando llegó por primera vez a mis manos **Yuu Watase** con *Fushigi Yuugi*. Gracias a ese cómic supe al instante a qué quería dedicar mi carrera profesional: a hacer que la gente disfrute del manga, a través de obras de autoras tan fantásticas como Watase.

Poco después fui conociendo más mangas de la autora y acabé enamorándome perdidamente de todos ellos. Me fascinaban su estilo de dibujo, sus historias de fantasía y su manera de mezclar el humor con los dramas. Pero por aquel entonces solo habían salido un par de obras suyas en castellano, y los años no acompañaban. A principios de los 2000 lo que se sabía de los creadores japoneses era bastante escaso, y la mitad de la información que nos llegaba era errónea. De esta manera, a veces podías encontrar de importación un tomo japonés antes incluso de saber que existía ese título. Por aquella época no tenía ni idea de japonés, pero, fiel a mi *sensei* favorita, compraba de importación todos los tomos que salían.

"Ese estilo de dibujo me suena mucho." Así fue como por casualidad conocí ***Novio absoluto***, en una tienda con mangas de importación. Si con obras anteriores ya estaba fascinada con el dibujo y las historias de Watase, este manga me sorprendió por la historia de Night y Riiko.

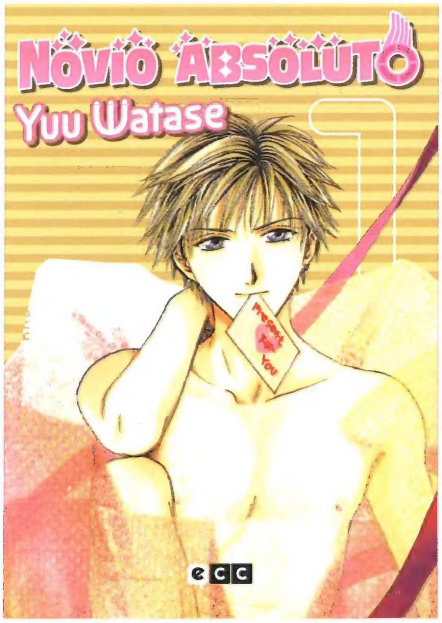
Riiko es una estudiante de instituto que, tras llevarse un desengaño amoroso, conoce a un extraño vendedor que le da una tarjeta con una dirección web. Ella, por pura curiosidad, entra y descubre que es una web de venta de figuras llamadas "el amante perfecto", y decide hacer un pedido de prueba. Al día siguiente le llega una enorme caja con un guapísimo y desnudo joven. Tras el susto inicial, Riiko decide llamarle Night y disfrutar de una dulce relación amorosa con él. Pero se olvida de que es una prueba gratuita, y un día aparece el extraño vendedor reclamando los 100 millones de yenes que cuesta Night.

Así es como empieza esta divertidísima comedia de amor. Una creación que por fin, tras casi 20 años, podemos disfrutar en tan solo tres tomos, tras haber recuperado a esta autora que tanto nos gusta para el mercado español.

Carlota Lloret es la editora de ECC encargada del sello ECC Manga.

NOVIO ABSOLUTO NÚM. 1 (DE 3)

Guion: **Yuu Watase**
Dibujo: **Yuu Watase**
360 páginas | Rústica | 14,95 €
978-84-19325-31-0



SI TE HAS QUEDADO CON GANAS DE MÁS CRISIS

Héroes en crisis

Guion: **Tom King**
Dibujo: **Clay Mann, varios autores**
240 páginas | Cartoné | 25 €
978-84-18180-74-3

Un valiente e inolvidable *thriller* superheroico que explora el trastorno de estrés postraumático.

SI TE HAS QUEDADO CON GANAS DE MÁS EVENTOS DC

Noches oscuras: Death metal vol. 1 (de 2)

Guion: **Scott Snyder, varios autores**
Dibujo: **Greg Capullo, varios autores**
480 páginas | Cartoné | 45 €
978-84-19549-52-5

El Multiverso Oscuro ha conquistado la Tierra y la Liga de la Justicia está a merced del Batman que ríe.

SI TE HA GUSTADO *SUNNY*

Los gatos del Louvre núm. 1 (de 2)

Guion: **Taiyô Matsumoto**
Dibujo: **Taiyô Matsumoto**
232 páginas | Cartoné | 32 €
978-84-18120-85-5

Una mirada diferente a una de las instituciones culturales más prestigiosas del mundo.

Y PARA LOS PEQUES DE LA CASA

Ollie y Flip

Guion: **Katia Klein**
Dibujo: **Katia Klein**
32 páginas | Cartoné | 9,95 €
978-84-19586-77-3

Un cómic de amistad, humor e imaginación, recomendado para Prelectores (+3 años).

LAS TORTUGAS NINJA

ecc

¡ENGÁNCHATE A LA TORTUGAMANÍA

CON ESTA NUEVA Y ACLAMADA ETAPA EN LA HISTORIA DE LAS TORTUGAS NINJA!

© 2023 VIACOM INTERNATIONAL INC. ALL RIGHTS RESERVED.